

Evolução e Desenvolvimento de Personagens de *Sitcoms*: Uma Análise de Rachel Green, do Seriado *Friends* (1994-2004)¹

Evolution and Development of Sitcoms' Characters: An Analysis of Rachel Green, from Friends (1994 - 2004)

Evolución y Desarrollo de los Personajes de Comedia de Situación: Análisis de Rachel Green, del Seriado Friends (1994-2004)

Rafael José BONA²

Marina Meneguzzi BALDISSERA³

Resumo

O artigo faz uma análise da personagem Rachel Green, da comédia de situação (*sitcom*) *Friends* (1994-2004). A pesquisa foi classificada como exploratória e descritiva. Foram selecionados 10 episódios, sendo um de cada temporada. Os critérios utilizados para análise foram os seguintes: a narrativa ABC, os tipos de conflito e a estruturação técnica e dramática de uma *sitcom*. Em relação à personagem, foram observados os seguintes aspectos: suas características físicas, sociais e psicológicas, sua vida interior e exterior, o tipo de personagem, e os arquétipos que desempenha. Os resultados alcançados apontam para uma reflexão e análise do processo evolutivo e de desenvolvimento de um personagem, dentro de um produto midiático, em formato televisivo seriado.

Palavras-chave: *Friends*; *Sitcom*; Personagem; Rachel Green.

Abstract

This article made an analysis of Rachel Green character, from the situation comedy (*sitcom*) *Friends* (1994 – 2004). The research was classified as exploratory and descriptive. Ten episodes were chosen (one of each season). The criteria used to do the analysis were the following: the ABC narrative, the types of conflict and the technical and dramatic *sitcom*'s structure. Concerning the character, there were observed the following aspects: her physical, social and psychological characteristics, her internal and external life, the character type, and the archetypes played. The results obtained point to a reflection about the evolutionary and development process of a character within a serial television format media product.

Keywords: *Friends*; *Sitcom*; Character; Rachel Green.

1 Artigo apresentado à nona edição da Revista Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura, publicação ligada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal do Paraná.

2 Doutorando em Comunicação e Linguagens (UTP). Mestre em Educação (FURB). Professor do Departamento de Comunicação, da FURB (Universidade Regional de Blumenau), e do Ceciesa-CTL, da UNIVALI (Universidade do Vale do Itajaí). E-mail: bona.professor@gmail.com

3 Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo (UNIVALI). E-mail: marinabaldiissera@hotmail.com

Resumen

El artículo analiza al personaje Rachel Green, de la comedia de situación (sitcom) *Friends* (1994-2004). La investigación se clasifica como exploratoria y descriptiva. Se seleccionaron 10 episodios, un por cada temporada. Los criterios utilizados para el análisis fueron los siguientes: narrativa ABC, tipos de conflictos y la estructura técnica y dramática de una comedia de situación. En relación con el carácter, se observaron los siguientes aspectos: sus características físicas, sociales y psicológicas, su vida interior y exterior, el tipo de personaje, y los arquetipos que juega. Los resultados obtenidos apuntan a la reflexión y el análisis del proceso y el desarrollo de un carácter evolutivo dentro de este medio de comunicación en formato de comedia de televisión.

Palabras clave: Friends; Comedia; Personaje; Rachel Green.

Introdução

Histórias engraçadas criadas com base em situações da vida cotidiana estão entre os maiores sucessos da televisão norte-americana. A *sitcom*, ou *situation comedy* – comédia de situação –, é um gênero televisivo que se caracteriza por apresentar histórias cômicas de personagens comuns em ambientes do dia a dia, e gerar identificação por parte de seu público. Alguns de seus episódios costumam ser gravados diante de uma plateia ao vivo para depois serem exibidos na televisão (ARONCHI DE SOUZA, 2004).

Um dos maiores sucessos desse gênero televisivo foi a *sitcom* americana *Friends*, criada em setembro de 1994 por David Crane e Marta Kauffman e exibida nos Estados Unidos pela NBC. A *sitcom* relata o cotidiano de seis jovens amigos: Rachel (Jennifer Aniston), Monica (Courteney Cox), Phoebe (Lisa Kudrow), Joey (Matt LeBlanc), Chandler (Matthew Perry) e Ross (David Schwimmer), ao enfrentarem os desafios da vida adulta. A história se passa em Manhattan, Nova York, na área residencial do *Greenwich Village*, tendo como principais cenários os apartamentos dos amigos e a cafeteria *Central Perk*, local onde costumam se encontrar.

Por referir-se a temas universais, como amizade, relacionamentos, trabalho e família, *Friends* foi capaz de criar empatia com o público e tornar-se uma série de grande sucesso. A *sitcom* destacou-se como o ícone de uma época, um seriado que capturou as angústias e as ambições de toda uma geração. Na estreia de seu episódio piloto, a *sitcom* virou um *hit* instantâneo, tendo sido assistida por cerca de 22 milhões de espectadores estadunidenses (LAUER, 2004).

Após dez temporadas, *Friends* teve fim em maio de 2004. Além do êxito da série, a atração gerada por *Friends* também motivou esse estudo. De acordo com Souto Maior (2005), por manterem os mesmos personagens durante seus episódios, as comédias de situação são capazes de criar uma relação de afetividade entre os atores e o público. Os seis amigos da

sitcom e a proximidade de suas histórias com a vida comum foram capazes de criar laços afetuosos com os espectadores. *Friends* fascinou diversas gerações e continua ampliando sua legião de fãs, mesmo dez anos depois da exibição de seu episódio final.

Para a criação de uma série de sucesso, entretanto, apenas uma boa ideia ou inspiração podem não ser suficientes. De acordo com Vogler (2011), a fim de alcançar um público amplo, as narrativas necessitam de formas comuns. “As pessoas esperam por elas [formas] e se divertem com elas, desde que sejam variadas, por meio de alguma combinação ou arranjo inovador, e não caiam em uma fórmula totalmente previsível” (VOGLER, 2011, p. 24). Essas formas foram desenvolvidas pelo autor a partir da Jornada do Herói, de Joseph Campbell (2004), e são uma espécie de manual para a criação de narrativas bem-sucedidas - em especial os roteiros cinematográficos.

Logo, esta pesquisa realizou uma análise da figura dramática Rachel Green, interpretada pela atriz Jennifer Aniston. Assim, descreve a personagem psicológica e fisicamente, além de identificar as características dos arquétipos da Jornada do Herói, com base em Campbell e Vogler, presentes na figura fictícia em questão. Verifica também as estruturas narrativas da *sitcom*. Analisa, ainda, a evolução da personagem Rachel Green ao longo das dez temporadas em que o programa foi ao ar.

A comédia de situação

Sitcom – abreviação do termo *situation comedy*, ou comédia de situação/costume –, é o gênero de programa televisivo mais enraizado da cultura norte-americana, compondo a categoria do entretenimento. Com histórias curtas e situações cômicas do cotidiano, as *sitcoms* inserem humor na teledramaturgia. “A fórmula é mostrar cenas do cotidiano familiar com exagero das personagens do pai trabalhador, da mãe preocupada, do filho rebelde, do avô doente, de parentes enrolados, da empregada assanhada e de vizinhos chatos” (ARONCHI DE SOUZA, 2004, p. 136). Essas narrativas buscam uma possível identificação com os espectadores e têm como personagens pessoas comuns em locações pré-estabelecidas, como a casa onde vivem, o local de trabalho ou um ambiente familiar que gere as tensões necessárias ao enredo (SOUTO MAIOR, 2005).

Originalmente, as *sitcoms* eram utilizadas em programas de rádio dos anos 1920 e, por tratarem de assuntos cotidianos de maneira aparentemente superficial e cômica, possuíam estrutura semelhante à das crônicas literárias (MESSA, 2006b). A primeira *sitcom* filmada em estúdio da história da televisão, segundo Esquenazi (2011), foi o *show* americano *I Love Lucy*, sucesso de produção ficcional televisiva nos Estados Unidos, exibido de 1951 a 1957. Grimm (1997, p. 379) estabeleceu o seguinte conceito para o gênero:

The sitcom is a typically American style of drama, in which the exposition, conflict, climax, and denouement all take place within a thirty minute episode. Generally, each episode depicts a specific comedic situation in the main characters' lives, with subsequent episodes building on previous ones, thus giving the viewers a general idea of the characters and the relationships between them. Sitcoms are usually videotaped before a live audience, and are later aired on television in weekly installments. Since the sitcom involves a dialogue, actions, performers, and a public, it may be understood as theatre.⁴

Até o final dos anos 1990, conforme Messa (2006b), nos Estados Unidos, a maioria dos programas eram encenados em estúdio e a risada da plateia era incorporada à edição final. Segundo Casey *et al* (2005, p. 24), a função das risadas em uma *sitcom* é de fornecer “*the mythical sensation of a public engaging in a collective experience*”⁵. Entretanto, muitas *sitcoms* trazem tomadas externas e dispensam a inclusão dos risos (MESSA, 2006b).

Outra característica das comédias de situação é a narrativa circular. Cada episódio apresenta uma história independente, que pode ou não se relacionar com o restante. Assim, se desejado, os episódios podem ser assistidos individualmente pelos espectadores. Para gerar identificação imediata por parte do público, os personagens de uma *sitcom* costumam ser estereotipados. Isso ocorre pelo fato dos episódios serem curtos, possuindo cerca de 25 minutos de duração (MESSA, 2006b). Além disso, nas comédias de situação existe o que Messa (2006a) chama de rituais recorrentes, ou *gags*: piadas engraçadas que acontecem com determinada frequência e podem tornar-se um bordão. Um exemplo disso é o “*How you doin'?*”, de Joey, em *Friends*, toda vez que o personagem vê uma mulher atraente (MESSA, 2006a).

Ao falar em seriado, Esquenazi (2011) explica que o personagem desse gênero é, na maioria das ocasiões, previsível, mas, por vezes, inesperado – e quando ocorrem mudanças em seu comportamento, essas são surpreendentes. Isso se dá pelo fato de a direção de uma série não ser imóvel: um novo produtor executivo pode chegar para uma nova temporada e mudar o destino do programa e de seus personagens, causando esse tipo de transformação. O autor afirma, ainda, que os seriados de longa duração podem produzir figuras dramáticas mais

4 A *sitcom* é um estilo de drama tipicamente norte-americano, no qual exposição, conflito, clímax e desfecho acontecem todos em um episódio de trinta minutos. Geralmente, cada episódio retrata uma situação cômica específica na vida dos personagens principais, com os episódios subsequentes construídos a partir dos anteriores, dando aos espectadores uma ideia geral dos personagens e dos relacionamentos entre eles. *Sitcoms* são geralmente gravadas diante de uma plateia ao vivo, e depois são veiculadas na televisão em episódios semanais. Como as *sitcoms* envolvem diálogo, ação, performance e público, elas podem ser entendidas como teatro (GRIMM, 1997, p. 379, tradução nossa).

5 A função das risadas em uma *sitcom* é de fornecer “uma sensação mítica de um público engajado em uma experiência coletiva” (CASEY *et al*, 2005, p. 24, tradução nossa).

elaboradas que qualquer outro tipo de ficção. “A única diferença é que as personagens de série têm, menos do que as outras, a capacidade de se transformarem em profundidade, uma vez que a regularidade serial as obriga a mostrarem uma estabilidade persistente” (ESQUENAZI, 2011, p. 149).

De acordo com o autor, *Friends* é uma *sitcom* que reúne todos os processos habituais do gênero. Uma dessas técnicas inerentes às comédias de situação é a tipificação do personagem, claramente verificável na personagem Monica. Por ser obcecada por limpeza, ela desenvolve uma quantidade interminável de *gags*:

Seja qual for o assunto da conversa, Monica (Courteney Cox) pode usar uma das suas réplicas habituais sobre a organização obrigatória da cozinha ou a propósito de uma minúscula mancha no tapete – réplicas que, sem a convivência previamente instaurada entre os telespectadores e a tipificação da série, pareceriam incongruentes (ESQUENAZI, 2011, p. 101).

Wilson, Cardoso e Jacobina (2000) relatam que os personagens de uma comédia de situação não necessitam ser obrigatoriamente engraçados. “A situação, o conflito, o que acontece com eles é que é engraçado. E o mais importante de tudo: os personagens de uma *sitcom* têm de ser pessoas que nós gostemos de ver todas as semanas” (WILSON; CARDOSO; JACOBINA, 2000, p. 467).

A produção de uma *sitcom* trabalha com elenco fixo e construção de cenários, o que gera um alto custo de produção. Esse valor deve ser diluído, portanto, em uma série de episódios, gerando a economia de escala. Além de possuírem formato seriado, as *sitcoms* são exibidas semanalmente, sempre no mesmo horário, e não possuem tempo definido para encerramento: dependendo de sua audiência e dos contratos publicitários, podem ser produzidas por anos, como é o caso de *Friends*. Cada ano ou semestre equivale a uma nova temporada, na qual elementos diferentes são adicionados ao enredo (ARONCHI DE SOUZA, 2004).

De acordo com Souto Maior (2005), o desenvolvimento de *sitcoms* ocorre em grandes proporções nos Estados Unidos e costuma obter grande sucesso junto ao público, como é o caso de *Friends*, *Two and a Half Men* e *The Big Bang Theory*. No Brasil, existe uma expressão maciça das *sitcoms* norte-americanas nos canais por assinatura, mas esse tipo de programa vem ganhando espaço nos canais abertos com produções nacionais. Duarte (2012) afirma que os investimentos feitos pela Rede Globo na criação de séries têm obtido retorno, sendo o gênero de maior sucesso, justamente, as comédias de situação.

Ferreira (2008), ao voltar-se para as produções estadunidenses, atenta para o fato de que as *sitcoms* americanas são um fenômeno social, e não somente uma forma de entretenimento muitas vezes descompromissado. Questões sociais importantes são tratadas em seus episódios,

de maneira que, se não fosse pelo contexto humorístico e cômico do gênero, seriam temas considerados polêmicos ou socialmente inaceitáveis. Comédias de situação como *Sex and the City*, *Ugly Betty* ou *Desperate Housewives*, conforme Jost (2012) fornecem, ainda, informações comportamentais aos seus espectadores e os ensinam como agir em diversas situações.

As estruturas de uma *sitcom*

Peça fundamental na construção de uma comédia de situação, a estrutura é a maneira como uma história é contada. Segundo Kellison (2007), de modo geral, as *sitcoms* começam com um *teaser* engraçado e dividem-se em dois ou três atos - que correspondem ao formato clássico formulado por Aristóteles de começo, meio e fim. O Ato 1 corresponde a aproximadamente 25% da história, é o momento em que o cenário e o evento que desencadeia a ação são apresentados. Ou seja, é aquele que transmite o espírito e o tema do programa. Uma situação crítica no final da ação leva ao Ato 2, que compõe cerca de 50% da história. É aqui que se apresentam personagens e tramas paralelas, e que os relacionamentos desenvolvem-se. Os conflitos e complicações do Ato 2 levam, novamente, a uma situação crítica que desencadeia o último ato. No Ato 3, que corresponde a 25% do enredo, “retoma-se o fio da meada, as questões são respondidas, os conflitos são resolvidos e a história chega ao clímax e a um final satisfatório” (KELLISON, 2007, p. 62).

Alguns programas destinam toda sua duração a uma única história principal, conforme Kellison (2007). E outros, como é o caso de *Friends*, preferem usar o modelo ABC das tramas dramáticas. Nesse formato, a história A desencadeia a maior parte da trama do episódio. A narrativa B aborda tramas paralelas sobre os personagens principais ou coadjuvantes e, por fim, a história C apresenta uma parte cômica que serve de alívio à tensão.

Wilson, Cardoso e Jacobina, em posfácio ao livro *Da criação ao roteiro*, de Comparato (2000), relatam que as *sitcoms* apresentam duas estruturas: a dramática e a técnica.

A estrutura dramática é, conforme os autores, dividida em quatro movimentos: introdução, complicação, consequência e relevância. No momento inicial um novo elemento é introduzido no cotidiano dos personagens. Pode aparecer como um novo emprego, uma visita inesperada ou um prêmio de loteria.

É dessa situação não usual que surge a complicação, aquilo que torna o acontecimento mais difícil, ou, como o nome já diz, complicado. Ela ocupa quase metade da história e nesse movimento existe muita urgência nos fatos. A complicação aparece quando, por exemplo, a mulher convidada para uma festa imperdível descobre que seu ex-namorado vai comparecer acompanhado de uma linda mulher (WILSON; CARDOSO; JACOBINA, 2000). Os autores afirmam que, passada a complicação, a estrutura da *sitcom* avança para a etapa da consequência. Quando o conflito criado na introdução e expandido na complicação resolve-se ocorre o clímax

da história, no qual tudo é revelado.

Por fim, tem-se o movimento chamado de relevância, ou seja, a moral da história. Em uma *sitcom*, entretanto, pode ser também a imoralidade do enredo ou a irrelevância da moral daquele determinado acontecimento. Apesar de ocupar parte pequena da história, a relevância é muito importante para a estabilização dos acontecimentos, levando a situação ao mesmo ponto em que se encontrava inicialmente. Wilson, Cardoso e Jacobina (2000, p. 464) explicam que “por isso, quase todas as *sitcoms* terminam onde começaram, com todos os personagens voltando à sua vida e às suas características. É a volta à premissa principal”.

Já a estrutura técnica, de acordo com os autores, baseia-se no tempo de duração da comédia de situação e no número de vezes em que o programa é interrompido para os comerciais. É essa estrutura que define a existência, antes do intervalo, de pontos de clímax, com certo suspense e humor, para prender a atenção do espectador. A estrutura técnica também determina que um personagem não pode ficar muito tempo em cena sem fazer ou falar algo.

As *sitcoms* costumam ser compostas por dois atos. Cada um com três a quatro cenas e cerca de doze minutos. Alguns programas possuem o que Wilson, Cardoso e Jacobina (2000) chamam de rabicho ou codas finais. Essas codas duram, no máximo, dois minutos e são piadas soltas que não interferem na resolução do enredo. Elas existem para que a *sitcom* tenha mais comerciais e, conseqüentemente, fature mais. Para os autores, a divisão ideal de uma comédia de situação de aproximadamente 25 minutos seria a seguinte: “os primeiros 6 minutos estabelecem a história. Os próximos 12 minutos desenvolvem a série de complicações e os 6 minutos finais resolvem a situação” (WILSON; CARDOSO; JACOBINA, 2000, p. 466).

Conflitos na história de uma *sitcom*

Os personagens de uma história não existem de forma isolada. Eles existem por meio de seus relacionamentos. Em muitos filmes e seriados de televisão a relação entre os seres ficcionais pode ser tão importante quanto as características de um personagem específico. “São os conflitos e os contrastes que criam o drama entre as personagens e provam que relacionamentos podem ser tão marcantes e memoráveis quanto qualquer personagem por si só” (SEGER, 2006, p. 132). Sem dinâmica, os personagens tornam-se enfadonhos e pouco interessantes.

O conflito, dessa maneira, é parte essencial em praticamente todos os roteiros. É ele que ameaça separar os personagens e dá origem a grande parte do drama – ou comédia – da narrativa. Em livros e filmes, o equilíbrio entre atração e conflito é facilmente percebido: ele dá início à história e é resolvido ao seu término, normalmente levando a um final feliz (SEGER, 2006). Mas, as séries televisivas possuem um desafio peculiar quando o assunto é esse:

Um seriado pode ficar no ar por um período de cinco a dez anos, protelando, assim, a solução do relacionamento. Se a atração superar o conflito, juntando as personagens muito cedo, o seriado perde em termos de vibração. Por outro lado, se existir muito conflito e pouca atração, as personagens podem tornar-se antipáticas e a audiência perderá o interesse por elas. Isto fica ainda mais complicado porque parece não fazer sentido manter as personagens afastadas, especialmente quando a força do seriado depende do interesse que sentem uma pela outra. Encontrar esse delicado ponto de equilíbrio torna-se um verdadeiro desafio para autores e produtores (SEGER, 2006, p. 106).

O conflito normalmente surge do contraste existente entre os seres fictícios. Ele se origina da diferença existente entre desejos, ambições, motivações, experiências, objetivos, atitudes ou valores dos diversos personagens que compõem uma narrativa. E é o contraste, mais do que qualquer outro aspecto, que define uma boa dupla de personagens (SEGER, 2006). “Se dois homens desejam o amor da mesma mulher, claro está que um desejo é excludente de outro, que um alcançará esse amor e outro não, e que ambos se confrontarão para lutar pela conquista da mulher amada” (PALLOTTINI, 1989, p. 81).

A estrutura de qualquer *sitcom* é baseada em um conflito básico. Ele deve ser algo que “não possa se resolver simplesmente com as personagens desistindo umas das outras e indo embora” (WILSON; CARDOSO; JACOBINA, 2000, p. 465). Além do conflito básico, as *sitcoms* podem dividir-se em duas ou mais histórias dentro de um mesmo episódio. Os conflitos secundários possuem menor importância e acontecem paralelamente à história principal. De acordo com os autores, ambas as formas possuem começo, meio e fim.

Para Wilson, Cardoso e Jacobina (2000), o conflito básico é aquele que envolve a história mais comprida e que abrange os personagens principais. É nele que o tema do episódio está mais claramente definido. Já na história secundária se situam os personagens secundários, com um peso emocional inferior. Além disso, os enredos não precisam, necessariamente, estar conectados pelo tema, mas “geralmente, se não estão, a história secundária pelo menos ajuda a realçar o tema da história principal” (WILSON; CARDOSO; JACOBINA, 2000, p. 465). Quando se trata de uma *sitcom* com vários personagens importantes, o conflito secundário funciona como um elo que mantém todos eles ocupados.

McKee (2011) explica que os conflitos podem ser demarcados por diversas forças existentes na sociedade, sejam elas políticas, ideológicas, econômicas, biológicas ou psicológicas. Cada personagem e cada história possuem suas próprias divergências, que podem ser internas, relacionadas ao subconsciente; pessoais, entre os personagens da narrativa; ou ainda contra instituições da sociedade e contra forças da natureza. O conflito é a posição que uma história ocupa dentro da hierarquia das lutas humanas.

Metodologia

Analisar a personagem Rachel Green, do seriado *Friends*, foi o principal objetivo deste trabalho. Para que a pesquisa pudesse ser efetivada, explorar o objeto de estudo foi a primeira etapa de aproximação com o tema. Ao buscar conhecer o assunto escolhido, os pesquisadores adquiriram proximidade e familiaridade com o problema de pesquisa, constituindo o estudo como uma pesquisa exploratória (SANTOS, 2000). Segundo Santos (2000, p. 26), a proximidade com o tema acontece por meio da “prospecção de materiais que possam informar ao pesquisador a real importância do problema, o estágio em que se encontram as informações já disponíveis a respeito do assunto, e, até mesmo, revelar ao pesquisador novas fontes de informação”. Para a realização da pesquisa exploratória, foram necessários levantamentos bibliográficos de obras, dissertações, teses e fatos relacionados ao objeto de estudo, bem como visitas a *web sites* relacionados ao tema.

As pesquisas científicas, que tratam especificamente sobre o seriado *Friends*, usadas para servir de embasamento a este trabalho foram: *O masculino e o feminino na fala de Chandler Bing*, de Santos e Lins (2013); *Tradução de audiovisual: uma análise na legendagem do seriado Friends*, de Souza (2012); e *Legendação de séries humorísticas: um estudo da tradução do humor na série americana Friends*, de Liberatti (2011).

Além de exploratória, essa pesquisa também é descritiva. Conforme Santos (2000), depois de realizada a aproximação inicial, aconteceu a descrição do fato ou do fenômeno. A pesquisa descritiva normalmente é feita por meio de levantamentos e observações do problema escolhido. O procedimento de coleta de dados é entendido como “os métodos práticos utilizados para juntar as informações, necessárias à construção dos raciocínios em torno de um fato/fenômeno/problema” (SANTOS, 2000, p. 27). Para realizar a coleta necessária a este trabalho, o objeto de pesquisa foi estritamente selecionado, por meio da constituição de um *corpus* de estudo.

A análise qualitativa de personagem foi usada como procedimento metodológico para a realização do presente trabalho. Segundo Santos (2000, p. 30), a pesquisa qualitativa é aquela “cujos dados só fazem sentido através de um tratamento lógico secundário”. Portanto, os resultados obtidos com base nesse método originam-se do olhar “clínico do pesquisador”.

Descrição do corpus

Friends foi uma *sitcom* americana apresentada pela rede de televisão NBC entre 22 de setembro de 1994 e 6 de maio de 2004. Criada por David Crane e Martha Kauffman, a série teve um total de 236 episódios e dez temporadas. A *sitcom* foi produzida por Bright/Kauffman/Crane Productions em associação com a Warner Bros Television. No Brasil, *Friends* foi transmitida pelos canais abertos RedeTV! e SBT, e pelos canais de televisão por assinatura

Sony Entertainment Television e *Warner Channel*, que reprisa até hoje os episódios da série.

O seriado relata a vida de seis jovens amigos que vivem juntos em Manhattan, Nova York, dividindo experiências, conquistas e frustrações da vida adulta. A história trata de assuntos do cotidiano, como relacionamentos, amor, sexo, carreira, família e amizade, e tem como principais cenários os apartamentos dos jovens e a cafeteria *Central Perk*.

O enredo gira em torno de seis protagonistas: Rachel Green (Jeniffer Aniston), Monica Geller (Courteney Cox), Phoebe Buffay (Lisa Kudrow), Joey Tribbiani (Matt LeBlanc), Chandler Bing (Matthew Perry) e Ross Geller (David Schwimmer). Monica é uma *chef* de cozinha obsessiva por limpeza e dona de um forte espírito competitivo. Seu irmão mais velho, Ross, é um paleontólogo *nerd* que já se divorciou três vezes. Chandler, o processador de dados, possui um humor sarcástico e está sempre fazendo suas piadas em momentos inoportunos. Joey, colega de apartamento de Chandler, é um ator de ascendência italiana que faz muito sucesso com as mulheres. A excêntrica Phoebe é massagista, música e vegetariana. E Rachel é uma garota rica e mimada que passa a morar com Monica após deixar seu noivo no altar.

De acordo com Crane (2004), os criadores do seriado perceberam que utilizar seis personagens iguais - todos eles protagonistas da história -, ao invés de enfatizar um ou outro, permitiria uma grande diversidade de tramas.

Este trabalho, portanto, analisou a personagem Rachel Green, interpretada pela atriz Jennifer Aniston, com base nos conceitos dos autores estudados. Entre os seis atores do elenco da comédia de situação, ela foi a mais bem-sucedida. Com o término do programa, a atriz teve sua carreira impulsionada e sua presença em filmes vem, desde então, sendo cada vez mais requisitada. Por seu trabalho em *Friends*, Jennifer Aniston recebeu cinco indicações ao *Emmy*, tendo ganhado o prêmio de melhor atriz em 2002 por sua atuação no seriado. Foi indicada duas vezes ao Globo de Ouro e ganhou a premiação como melhor atriz em série de comédia em 2003. Além disso, venceu diversos outros prêmios, como o *People's Choice Award*, o *Teen's Choice Awards* e o *Hollywood Film Festival*, devido a seu papel na *sitcom*. Após sua estreia em *Friends*, a atriz atuou em filmes de sucesso como *Todo Poderoso* (2003), *Marley e Eu* (2008), *Ele Não Está Tão a Fim de Você* (2009), *Coincidências do Amor* (2010), *Esposa de Mentirinha* (2011), *Quero Matar Meu Chefe* (2011) e *Família do Bagulho* (2013) (IMDB, 2014).

Procedimentos metodológicos

Para a realização da análise da personagem Rachel Green, um episódio de cada temporada foi selecionado, totalizando dez episódios estudados. O critério de seleção utilizado para a escolha dos episódios foi o seguinte: na primeira temporada optou-se pelo episódio piloto, pois é nele que tem início a narrativa; na última temporada, o episódio analisado é o final, porque é com ele que se encerra a história da *sitcom*; nas temporadas intermediárias, da segunda à

nona, os episódios elegidos variaram do décimo primeiro ao décimo terceiro, o que equivale aproximadamente ao meio da temporada. Cada temporada possui um total de 24 episódios (com exceção da terceira e da sexta, que possuem 25, e da décima, que possui apenas 18 episódios), porém em alguns casos o episódio de número 12, que equivaleria exatamente ao episódio intermediário, não apresenta em sua narrativa a personagem Rachel Green de forma evidenciada. Dessa maneira, o episódio anterior ou posterior ao décimo segundo foi selecionado. Cada episódio escolhido foi assistido ao menos duas vezes para que a realização da análise pudesse ser efetivada. Os episódios utilizados na análise estão listados no quadro a seguir:

Quadro 1 – Episódios analisados

Temporada	Episódio	Título original	Título em português	Data de exibição nos EUA	Espectadores americanos (em milhões)
1	1	<i>The Pilote¹</i>	<i>Episódio Piloto</i>	22 de setembro de 1994	21.5
2	11	<i>The One with the Lesbian Wedding</i>	<i>Aquele do Casamento Lésbico</i>	18 de janeiro de 1996	31.6
3	12	<i>The One with All the Jealousy</i>	<i>Aquele com Todo o Ciúmes</i>	16 de janeiro de 1997	29.6
4	13	<i>The One with Rachel's Crush</i>	<i>Aquele com o Paquera da Rachel</i>	29 de janeiro de 1998	25.3
5	13	<i>The One with Joey's Bag</i>	<i>Aquele com a Bolsa do Joey</i>	4 de fevereiro de 1999	24.9
6	11	<i>The One with the Apothecary Table</i>	<i>Aquele com a Mesa do Boticário</i>	06 de janeiro de 2000	22.3
7	12	<i>The One Where They're Up All Night</i>	<i>Aquele em que Eles Ficam Acordados a Noite Toda</i>	11 de janeiro de 2001	22.86
8	12	<i>The One Where Joey Dates Rachel</i>	<i>Aquele em que Joey Namora Rachel</i>	10 de janeiro de 2002	25.53
9	11	<i>The One Where Rachel Goes Back to Work</i>	<i>Aquele em que Rachel Volta a Trabalhar</i>	09 de janeiro de 2003	23.67
10	18	<i>The Last One</i>	<i>O último</i>	06 de maio de 2004	51.1

Fonte: IMDB (2014) e Friends Nielsen Ratings Archive (2014)

Os autores e critérios utilizados para análise foram os seguintes: a narrativa ABC, de acordo com Kellison (2007); os tipos de conflito, com base em Wilson, Cardoso e Jacobina (2000) e McKee (2011); a estruturação técnica e dramática da *sitcom*, seguindo os embasamentos de Wilson, Cardoso e Jacobina (2000). Além disso, a análise da personagem ocorreu por meio do estudo de uma cena específica em cada episódio. Em relação à personagem, foram observados os seguintes aspectos: suas características físicas, sociais e psicológicas, com base em conceitos de Pallotini (1989) e Comparato (2000); sua vida interior e exterior, segundo Field

(2001); o tipo de personagem, de acordo com Comparato (2000) e Brait (1985); e os arquétipos que desempenha, conforme Campbell (2004) e Vogler (2011).

Para melhor visualização dos elementos observados na análise, o seguinte quadro foi composto:

Quadro 2 - Resumo dos elementos utilizados na análise dos episódios de *Friends*

		Elementos	Autores
Narrativa	Trama	Tipo de narrativa: A, B ou C	- Kellison (2007)
		Tipo de conflito: básico ou secundário; interno, pessoal, social ou contra as forças da natureza	- Wilson, Cardoso e Jacobina (2000) - McKee (2011)
	Estrutura	Dramática: introdução, complicação, consequência e relevância	- Wilson, Cardoso e Jacobina (2000)
		Técnica: duração	- Wilson, Cardoso e Jacobina (2000)
Personagem	Características: físicas, sociais e psicológicas		- Pallotini (1989) - Comparato (2000)
	Vida interior e exterior: do nascimento ao presente e do início ao fim da <i>sitcom</i>		- Field (2001)
	Tipo de personagem: plano ou redondo		- Comparato (2000) - Brait (1985)
	Arquétipos: herói, mentor, pícaro, sombra, guardião de limiar, arauto e camaleão		- Vogler (2011) - Campbell (2004)

Considerações da análise

Pelo estudo da *sitcom Friends*, constatou-se que a trama que abrange Rachel Green corresponde à narrativa A em nove dos dez episódios analisados. A história B compreende a personagem apenas em *Aquele do Casamento Lésbico* (*The One with the Lesbian Wedding*), décimo primeiro episódio da segunda temporada. Para Kellison (2007), algumas comédias de situação destinam toda sua duração a uma única história. Outras, como é o caso de *Friends*, utilizam o modelo ABC de trama dramática, em que ela é dividida em três partes paralelas. Com relação às narrativas analisadas, 10% se enquadram na narrativa A e 90% na B.

Seger (2006) afirma que os personagens de uma história não existem isoladamente, e sim a partir de seus relacionamentos. Seus enfrentamentos e divergências, portanto, são essenciais em qualquer roteiro. Assim, o conflito em que Rachel envolve-se é básico em nove episódios

e secundário em apenas um, aquele correspondente à história B da trama. Conforme Wilson, Cardoso e Jacobina (2000), o conflito básico é a base de qualquer *sitcom*. É aquele que envolve os personagens principais e a trama mais importante da história. Já o secundário é o conflito que acontece paralelamente à narrativa principal, no qual se situam as figuras dramáticas com menor peso emocional. Quando se trata de uma *sitcom* com vários personagens importantes, as divergências secundárias funcionam como uma ligação que mantém todos eles ocupados. Ambas as formas, entretanto, possuem início, meio e fim. Além disso, em três episódios o conflito foi classificado como pessoal, em um como social e em nenhum sendo somente como interno. Em 30% das análises efetivadas o conflito observado foi, ao mesmo tempo, interno e pessoal; em 20% delas interno e social; e em 10% apresentou as três formas juntamente. Conflitos contra forças da natureza não foram constatados em nenhum momento dos episódios estudados.

Os movimentos da estrutura dramática – introdução, complicação, consequência e relevância – foram constatados em nove episódios, seguindo os conceitos de Wilson, Cardoso e Jacobina (2000). Em *Aquele em que Joey Namora Rachel* (*The One Where Joey Dates Rachel*), décimo segundo episódio da oitava temporada, apenas a introdução e a complicação foram observadas. Isso ocorre pelo fato de se tratar de um episódio diferenciado. Ou seja, por não possuir uma história fechada, o término da estrutura narrativa foi apresentado em uma continuação da trama. Além disso, em seis momentos a consequência e a relevância foram observadas na mesma cena. O tempo médio de duração dos dez episódios analisados foi de 26 minutos e 11 segundos.

Em relação à análise de personagem, características físicas, sociais e psicológicas de Rachel Green foram identificadas em todos os episódios analisados. Segundo Comparato (2000), esses fatores são indispensáveis no desenvolvimento de uma figura dramática. Para a construção de um personagem de sucesso, além do conhecimento da trama pelo escritor, é necessário um conjunto de características que componham o ser de ficção de forma harmônica e densa (PALLOTTINI, 1989). Seger (2006) explica que elementos como profissão, cultura e ambientação são fundamentais para definir valores, emoções e modo de agir de um personagem. Com base nisso, constatou-se que em 80% das cenas estudadas Rachel Green está bem vestida e arrumada e, nesses trechos, utiliza algum acessório em 60% das vezes. Além disso, apresenta cabelo comprido, liso e loiro em 40% dos episódios. Em relação às características sociais da personagem, ela está solteira em 80% das análises realizadas. Em oito delas, a figura dramática trabalha no ramo da moda, sendo que em 40% destas está empregada na *Ralph Lauren*. Em 50% dos episódios, Rachel divide o apartamento com sua amiga Monica.

Ao seguir os conceitos de Brait (1985), os personagens redondos são aqueles constituídos por várias qualidades e tendências, enquanto as figuras dramáticas planas são estereotipadas

e formadas de uma única ideia ou qualidade. Logo, a personagem em questão caracteriza-se psicologicamente por ser possuidora de qualidades e defeitos que a definem como uma personagem redonda da narrativa em 90% dos episódios, sendo em 10% uma personagem plana. Em apenas um deles Rachel apresentou somente características positivas.

Dessa maneira, os defeitos são uma espécie de ponto de partida para que o herói possa crescer e desenvolver-se durante a história. O arquétipo mais desempenhado pela personagem foi, portanto, o de heroína, identificado em 50% das análises efetivadas. Para Vogler (2011), os heróis devem superar obstáculos, conquistar objetivos e adquirir conhecimento e sabedoria, sempre crescendo e desenvolvendo o ser de ficção dentro da narrativa. Além disso, a outra função do herói é oferecer ao público identificação com a história. Para isso, o autor constrói o personagem com base em características universais, inerentes a todos os seres humanos e nas quais os espectadores são capazes de se reconhecer. Em *Friends*, Rachel era impelida por impulsos que todos os indivíduos podem compreender, como o desejo de ser amada, de obter êxito em sua carreira profissional, de ser uma mulher independente ou de possuir fortes laços de amizade.

Durante a análise, a vida interior da personagem foi observada em 60% dos episódios estudados. De acordo com Field (2001), para criar um protagonista é necessário separar os elementos que compõem sua vida em duas categorias: interior e exterior. A vida interior é tudo o que aconteceu do momento do nascimento do personagem até o momento em que se inicia a *sitcom*. Ou seja, é o que forma o personagem, uma espécie de biografia. Já a vida exterior, é aquilo que acontece desde o início do seriado até sua conclusão. Dessa maneira, foi possível constatar que a maioria dos episódios em que a vida interior de Rachel esteve evidenciada revelou uma personalidade consumista, bem como ilustrou o fato de que a personagem abandonou seu noivo no altar, antes do início da série.

Para melhor visualização, optou-se por inserir o resultado da análise em um quadro, evidenciado a seguir:

Quadro 3 – Resultado da análise

Narrativa	Trama	Tipo de narrativa	A – 90% B – 10% C – 0%	
		Tipo de conflito	Básico – 90% Sec. – 10%	Somente pessoal – 30% Somente social – 10% Somente interno – 0% Somente contra natureza – 0% Interno e pessoal – 30% Interno e social – 20% Interno, pessoal e social – 10%
	Estrutura	Dramática: introdução, complicação, consequência e relevância	Todos os movimentos: 90% Apenas 2 movimentos: 10%	
		Técnica: duração	Média dos 10 episódios analisados: 26'11"	
Personagem	Características		Físicas, sociais e psicológicas – 100%	
	Vida interior e exterior: do nascimento ao presente e do início ao fim da <i>sitcom</i>		Presente – 60% Ausente – 40%	
	Tipo de personagem		Redondo – 90% Plano – 10%	
	Arquétipos		Heroína – 50% Anti-heroína – 20% Mentora – 10% Sombra – 10% Arauto – 10%	

Considerações finais

Esta pesquisa estudou a série americana *Friends*, uma das *sitcoms* de maior sucesso da história da televisão, por meio de sua personagem Rachel Green. A comédia de situação, criada por David Crane e Marta Kauffman, relata o cotidiano de seis jovens amigos ao enfrentarem as dificuldades do início da vida adulta na cidade de Nova York. Para a realização do estudo, uma análise da personagem interpretada pela atriz Jennifer Aniston foi efetuada.

O trabalho descreveu Rachel Green física, social e psicologicamente, bem como identificou os arquétipos da Jornada do Herói representados por ela em cada uma das cenas estudadas. Também analisou o tipo de personagem em que Rachel se constituía e verificou a existência de sua vida interior nos trechos do seriado. Além disso, esta pesquisa estudou a narrativa da *sitcom*. Para tanto, os episódios selecionados foram observados de acordo com sua estrutura técnica e dramática. Verificou-se, ainda, a qual parte da narrativa ABC da série

Rachel pertencia e em qual conflito estava envolvida. Com isso, foi possível analisar o processo evolutivo e o desenvolvimento da personagem ao longo das dez temporadas da *sitcom*.

Séries como *Friends*, que são capazes de fascinar o público por narrarem situações comuns do cotidiano de maneira cômica, têm seu efeito de deslumbramento ampliado ao serem apresentadas em um meio tido como a principal fonte de informação e de divertimento da cultura ocidental: a televisão. Conforme afirma Wolton (1990), a mídia televisiva é responsável por colocar a imagem no primeiro plano da população do ocidente, seduzindo os espectadores como uma janela para o mundo. Dessa maneira, além de uma forma de lazer, *Friends* pode ser considerada um fenômeno sociocultural ao afetar a vida de um grande público durante seus dez anos de exibição.

As figuras fictícias de *Friends*, especificamente Rachel Green, revelam que o sucesso de uma *sitcom* parte, principalmente, da complexidade e da profundidade dos seres que compõem uma história. Apesar de não ser engraçada, a personagem analisada envolve-se em situações e conflitos que trazem comicidade à narrativa, seguindo as ideias dos autores Wilson, Cardoso e Jacobina (2000). Assim, produz-se um resultado final de excelência e capaz de causar identificação por parte do público. Essa identificação, por sua vez, procede do fato de que a personagem é composta não só por qualidades, mas também por defeitos, que a tornam humana e próxima dos espectadores. De acordo com Comparato (2000), uma figura dramática jamais pode possuir características que a levem à perfeição, pois ela nada mais é que a imitação de um ser humano, indivíduo incorreto por natureza. Apesar de ser tratada de maneira estereotipada em alguns momentos da série, principalmente nos episódios iniciais, a personagem possui personalidade dotada de grande profundidade e complexidade, o que vai sendo comprovado conforme o avanço da narrativa.

Logo, um personagem constituído por várias qualidades e tendências, como é o caso de Rachel Green, sofre transformações ao longo da narrativa. No decorrer das dez temporadas da *sitcom*, a figura dramática transformou-se física, social e psicologicamente ao vencer obstáculos e desafios. Assim como os seres humanos, segundo Comparato (2000), os personagens são passíveis de sofrerem modificações. É importante ressaltar que as alterações internas de um ser da ficção ecoam também em seu exterior, seja no rosto, no modo de caminhar, na maneira de vestir, na postura ou nos cabelos – mesmo que todos esses elementos sejam trabalho do intérprete. Esse processo, chamado pelo autor de evolução do personagem, é bastante perceptível em *Friends* pelo fato de se tratar de uma *sitcom* com dez anos de duração. As mudanças físicas ocorridas em Rachel Green, além de estarem ligadas à sua evolução dentro da narrativa, também se relacionam com o passar do tempo e o envelhecimento de Jennifer Aniston, atriz que a interpretava.

Para Vogler (2011), os defeitos da figura dramática desenvolvem o “arco do personagem”, ou seja, proporcionam uma trajetória em que ele evolui de uma condição para outra ao longo

da trama. Assim, a figura Rachel Green, que no início da *sitcom* era uma garota mimada, dependente do dinheiro dos pais, superficial, imatura e egoísta, transformou-se em uma mulher independente, bem-sucedida e realizada, tanto em sua vida profissional, quanto em sua vida pessoal. Além disso, outro aspecto observado concerne à modificação das tendências da moda, fato que pode ser observado pelas vestimentas usadas em cada uma das temporadas.

A presença de arquétipos da Jornada do Herói desempenhados pela personagem analisada deram à *sitcom* mais um elemento de sucesso. Segundo Vogler (2011), arquétipos são energias que povoam o inconsciente coletivo da humanidade e, por serem provenientes de fonte universal e comum, são capazes de exercer fascínio sobre qualquer pessoa. Assim, ao vestir a máscara de heroína, anti-heroína, arauto, mentora ou sombra, a personagem atraiu e cativou o público por meio dos artifícios propostos pela Jornada do Herói. Os arquétipos, portanto, contribuem para a primazia da figura dramática de Rachel Green.

Cabem aqui, ainda, sugestões pertinentes à continuidade desta pesquisa. Para futuros trabalhos, propõe-se a análise de outros personagens da série *Friends* sob a mesma ótica utilizada neste estudo. Por se tratar de uma das *sitcoms* de maior sucesso da televisão, sugere-se uma pesquisa a respeito dos motivos que levaram, e ainda levam, tantas pessoas a tornarem-se fãs da série.

Assim, corrobora-se a afirmação de Field (2001, p. 18) ao assegurar a importância exercida por um ser fictício em uma narrativa. Segundo o autor, o personagem é peça fundamental e essencial em um roteiro: “é o coração, alma e sistema nervoso de sua história”.

Referências

ARONCHI DE SOUZA, José Carlos. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.

BRAIT, Beth. **A personagem**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1985.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 9. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2004.

CASEY, Bernardette *et al.* **Television studies: the key concepts**. USA/Canada: Routledge, 2005. Disponível em: <<http://www.qiu.ir/Files/110/DocumentGeneral/1391/7/30/95e6826945414462b8de24d024935c4f.pdf>>. Acesso em: 12 nov. 2013.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

CRANE, David. They leave as they began: with a buzz. Entrevista concedida a JICHA, Tom. **Baltimore Sun**. 2 mai. 2004. Disponível em: <<http://www.baltimoresun.com/topic/bal-friends-buzz0502,0,495484.story?page=1>>. Acesso em: 10 nov. 2013.

DUARTE, Elizabeth Bastos. Preâmbulo: algumas considerações sobre a ficção televisual brasileira. In: JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. **As séries televisivas**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

FERREIRA, Maira Coutinho. **O léxico dos relacionamentos amorosos da língua inglesa na sitcom Friends**. 2008. 136 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2008.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FRIENDS NIELSEN RATINGS ARCHIVE. Disponível em:
<<http://newmusicandmore.tripod.com/friendsratings.html>>. Acesso em: 20 mar. 2014.

GRIMM, Elisa L. Humor and equivalence at the level of words, expressions and grammar in an episode of “The Nanny”. **Cadernos de tradução**. Florianópolis, UFSC, v. 2, p. 379-399, 1997.

IMDB. Internet Movie Database. Disponível em: <<http://www.imdb.com>>. Acesso em: 20 mar. 2014.

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.

KELLISON, Cathrine. **Produção e direção para TV e vídeo**: uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

LAUER, Matt. **Friends creators share show’s beginnings**. NBC, 5 mai. 2004. Disponível em:
<www.nbcnews.com/id/4899445/ns/dateline_nbc-newsmakers/#.Unk-LJTwJcl>. Acesso em: 24 nov. 2013.

LIBERATTI, Elisângela. Legendação de séries humorísticas: um estudo da tradução do humor na série americana Friends. **Scientia Translationis**. n. 9, p. 218-234, 2011.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte & Letra, 2011.

MESSA, Márcia Rejane Postiglioni. A cultura desconectada: sitcoms e séries norte-americanas no contexto brasileiro. **UNIrevista**. Rio Grande do Sul, v. 1, n. 3, p. 1-9, julho 2006a.

_____. **As mulheres só querem ser salvas**: Sex and the City e o pós-feminismo. 2006b. 138 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia**: construção do personagem. São Paulo: Ática, 1989.

SANTOS, Amália Pratte; LINS, Maria da Penha Pereira. O masculino e o feminino na fala de Chandler Bing: seriado *Friends* em questão. **Cadernos do CNLF**. V. XVII, N. 01. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2013. p. 209-221.

SANTOS, Antonio Raimundo dos. **Metodologia científica**: a construção do conhecimento. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova, 2006.

SOUTO MAIOR, Maria Amélia Cunha de. **Rui, cê tá me ouvindo?**: uma análise da construção do sentido na interação em um sitcom. 2005. 114 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2005.

SOUZA, Juliana de. Tradução de audiovisual: uma análise na legendagem do seriado *Friends*. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, n. 35. **Anais...** 2012, Fortaleza.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

WILSON, Mauro; CARDOSO, Cesar; JACOBINA, Emanuel. Humor na TV. In: COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

WOLTON, Dominique. **Elogio do grande público**: uma teoria crítica da televisão. São Paulo: Ática, 1990.

(Footnotes)

/ Também chamado Aquele Onde Tudo Começou (The One Where it All Began), O Primeiro (The First One) e The One Where Monica Gets a Roommate.

Submetido em: 15/09/2014

Aceito em: 22/04/2015